

# Kleine Rechenschule



**Rechnen wird zum Kinderspiel. Mit Selbstkontrolle**

Ravensburger Spiele® Nr. 00 868 1

Autor: Albert Braun

Grafik: Heinrich Semmelroch

Ein Rechenspiel für 2 - 4 Kinder  
von 7 bis 9 Jahren

## **Inhalt:**

- 1 Spielplan
- 3 Zahlenstreifen mit blauer Rückseite
- 24 Rechenkärtchen mit blauer Rückseite
- 3 Zahlenstreifen mit roter Rückseite
- 24 Rechenkärtchen mit roter Rückseite
- 3 Zahlenstreifen mit gelber Rückseite
- 24 Rechenkärtchen mit gelber Rückseite
- 1 Spielanleitung

## **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, die vier Grundrechenarten im Zahlenraum bis 100 zu üben. Jeder Spieler erhält Kärtchen mit Rechenaufgaben. Wer alle seine Aufgaben richtig gerechnet und als erster alle Kärtchen abgelegt hat, hat das Spiel gewonnen.

## **Vorbereitung**

Es kann nur mit Rechenkärtchen und Zahlenstreifen gespielt werden, die auf der Rückseite dieselbe Farbe haben. Jede Farbe kennzeichnet bestimmte Rechenarten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden:

Blau: Zusammenzählen und Abziehen bis 100.

Rot: Malnehmen und Teilen bis 100.

Gelb: Zusammenzählen, Abziehen, Malnehmen und Teilen bis 100.

Je nach Kenntnisstand der Spieler entscheidet man sich für eine der Farben Blau, Rot oder



Gelb, Von 3 Zahlenstreifen einer Farbe wird einer ausgewählt und auf das dafür vorgesehene Feld auf den Spielplan gelegt. Die dazugehörigen Kärtchen werden an die Mitspieler verteilt.

Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder 5 Rechenkärtchen.

Bei 4 Spielern erhält jeder 4 Rechenkärtchen.

Die restlichen Kärtchen werden auf einen Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Der Spielplan bietet zwei Möglichkeiten:

**Vorderseite:**

Das Feld für den Zahlenstreifen befindet sich links. Es gibt also 4 Anlegemöglichkeiten rechts vom Zahlenstreifen.

**Rückseite für fortgeschrittene Spieler:**

Das Feld für den Zahlenstreifen befindet sich in der Mitte. Hier gibt es 8 Anlegemöglichkeiten für die Kärtchen, links und rechts vom Zahlenstreifen.

**Spielregel 1**



**Das Spiel auf der Vorderseite des Spielplans:**

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er darf ein Kärtchen aus seinem Vorrat direkt an den Zahlenstreifen anlegen, wenn die Ergebniszahl (groß gedruckte Zahl) mit einer der vier Zahlen auf dem Zahlenstreifen übereinstimmt.

Hat der Spieler keine passende Ergebniszahl, muß er ein Kärtchen vom Stapel ziehen. Paßt das gezogene Kärtchen an eine der vier Anlegemöglichkeiten, darf er es sofort ablegen.

Paßt das Kärtchen nicht, nimmt er es in seinen Vorrat auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Der nächste Spieler kann entweder neben die Rechenaufgabe des gerade gelegten Kärtchens das richtige Ergebnis anlegen oder, wie der erste Spieler, eine passende Zahl neben eine der Zahlen auf dem Zahlenstreifen legen.

Sind alle Felder direkt neben dem Zahlenstreifen belegt, kann der Spieler nur anlegen, indem er die Rechenaufgaben löst und ein Kärtchen mit der richtigen Ergebniszahl anfügt. Hat der Spieler, der an der Reihe ist, keine passende Ergebniszahl, muß er ein Kärtchen aufnehmen. Jeder Spieler darf jeweils nur ein Kärtchen ablegen, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Alle Spieler achten zusammen darauf, daß die richtige Ergebniszahl an die entsprechende Rechenaufgabe gelegt wird. Wer dabei ertappt wird, daß er eine falsche Ergebniszahl an eine Rechenaufgabe angelegt hat, muß sein Kärtchen wieder zurücknehmen und darf kein anderes dafür anlegen.

## Ende des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als erster kein Kärtchen mehr hat. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis kein Feld auf dem Spielplan mehr frei ist. Dann wird überprüft, ob alle Aufgaben richtig gelöst wurden.

### Kontrolle

Die Aufgaben wurden richtig gelöst, wenn die Ergebniszahl der letzten Aufgabe einer Reihe mit der Anfangszahl der nächsten Reihe übereinstimmt. Die Ergebniszahl der letzten Aufgabe unten rechts muß wieder mit der Anfangszahl der ersten Reihe links oben übereinstimmen. Stimmt die Lösung nicht, müssen alle Aufgaben überprüft werden. Das Spiel wird noch einmal neu gespielt.

## Spielregel 2

### Das Spiel auf der Rückseite des Spielplans:

Geübteren Rechnern bietet das Spiel auf der Rückseite des Spielplans einen höheren Spielanreiz. Für die Vorbereitung und den Spielablauf gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben.



Beim Spiel auf der Rückseite des Spielplans gibt es insgesamt acht Anlegemöglichkeiten.

In der ersten senkrechten Reihe **rechts** vom Zahlenstreifen wird ein Kärtchen angelegt, auf dem die Ergebniszahl mit der jeweiligen Zahl auf dem Zahlenstreifen übereinstimmt.

In der ersten senkrechten Reihe **links** vom Zahlenstreifen wird eine Rechenaufgabe angelegt, zu der die Zahl auf dem Zahlenstreifen das richtige Ergebnis liefert.

## Alleinspiel

Es kann wieder nur mit Rechenkärtchen und Zahlenstreifen gespielt werden, die auf der Rückseite dieselbe Farbe haben.

Spielt ein Kind allein, so nimmt es immer das oberste Kartchen vom Stapel und prüft, ob es dieses Kärtchen anlegen kann. Paßt es nicht, wird es offen auf den Tisch gelegt. Ein neues Kärtchen wird vom Stapel genommen.

Im Verlauf des Spiels überprüft das Kind jedesmal, bevor es ein neues Kärtchen vom Stapel aufdeckt, ob eines der schon offenliegenden Kärtchen paßt.

Sind alle Kärtchen angelegt, kann das Kind wieder kontrollieren, ob die Aufgaben richtig gerechnet wurden.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg